



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º

28018 Madrid

Tel.: 914 780 155

www.fmp.es

patmadrid@fmp.es

admonfreestyle.fmp@fmp.es

NORMATIVA DE PRUEBAS DE NIVEL

INLINE FREESTYLE FMP TEMPORADA 2026



PRUEBAS DE NIVEL FMP 2025 DE INLINE FREESTYLE

INTRODUCCIÓN

La filosofía de las pruebas de nivel consiste en proporcionar al patinador la evaluación de sus habilidades en las diferentes especialidades de Inline Freestyle:

- Freestyle Slalom
- Speed Slalom
- Salto
- Derrapes
- Roller cross

Estas pruebas permiten al patinador realizar una progresión deportiva dentro de su modalidad permitiéndole el acceso a diferentes niveles de competición una vez superadas, según las bases de competición publicadas por la FMP anualmente.

- Se deberá contar con la **licencia de INICIACIÓN** para participar en las pruebas de nivel básico, intermedio y avanzado.
- La obtención del nivel es progresiva, debiendo superar las pruebas de nivel previas a la prueba en la que se desea participar. La inscripción a varias pruebas de nivel consecutivas de una especialidad en una convocatoria implica la necesidad de aprobar el nivel previo para presentarse al siguiente. En caso de no aprobar la prueba del nivel previo, no se podrá realizar la del siguiente nivel en dicha especialidad. No obstante, se podrá optar a realizar una prueba de nivel intermedio sin contar con el nivel básico o una prueba de nivel avanzado, sin contar con los niveles básico e intermedio. La prueba de nivel superior aprobada dará por superadas las anteriores.
- Los cortes de edad para realizar las pruebas de nivel y los mínimos para cada uno de los niveles se corresponden con las categorías existentes: pre benjamín, benjamín, alevín, infantil, juvenil, junior, senior, master. En el caso de las categorías pre benjamín y benjamín que realicen las pruebas de nivel, se aplicará lo establecido para la categoría de alevín.
- Se considerarán convalidadas las pruebas de nivel realizadas por los patinadores y calificadas como APTO en la modalidad correspondiente.



MODALIDAD DE FREESTYLE SLALOM

		BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba		≤ 120 seg. (≤ 2 minutos)	Entre 105 y 120 seg.	Entre 105 y 120 seg.
Filas de conos a utilizar		1, 2 ó 3	2 ó 3	3
Intentos		1	1	1
Familias por cubrir		A elección del patinador	3 de las 5 existentes	4 de las 5 existentes
Figuras	A presentar	≤ 12	≤ 14	≤ 16
	A realizar correctamente	≥ 6, sin necesidad de cubrir un mínimo de familias. Todos ellos deberán estar incluidos en el nivel básico o niveles superiores en el Anexo 1.	≥ 8 y al menos 1 truco de 3 de las 5 familias, todos ellos de los incluidos en el nivel intermedio o superior en el Anexo 1.	≥ 8 y al menos 1 truco de 4 de las 5 familias, todos ellos de los incluidos en el nivel avanzado en el Anexo 1.
Uso de música		Música por el organizador	Música por el organizador	Obligatorio
Figuras		Ver tabla Anexo 1 según categoría.	Ver tabla Anexo 1 según categoría. Especificaciones: - Day & Night (2+2) / - Fish Leg (2+2) / - Rekil 8 conos - 4 saltos	Ver tabla Anexo 1 según categoría. Especificaciones: - Day & Night (2+2) / - Fish Leg (2+2) / - Rekil 8 conos - 4 saltos
APTO		Figuras correctas mínimas: 6. Penalizaciones máximas: 10. Tiempo dentro del máximo. Uso de 1 línea al menos.	Figuras correctas mínimas: 8. Penalizaciones máximas: 10. Tiempo indicado. Uso de 2 ó 3 líneas. Fluidez al patinar	Figuras correctas mínimas: 8 y 4 de las 5 familias. Penalizaciones máximas: 8. Tiempo indicado. Uso de 3 líneas de conos. Fluidez y dominio del patín.

- Lista de trucos: para obtener el APTO se remitirá dentro del plazo de inscripción el modelo oficial de la FMP (formato excel) donde se completarán en orden los trucos a realizar por el patinador. No se realizarán cambios en dicho impreso fuera del plazo.
- Uso de música: en caso necesario, se remitirá según se indique en formato mp3 dentro del plazo de inscripción, llevando el patinador una copia consigo. La duración máxima de la misma será la del tiempo máximo en cada nivel, con nitidez y volumen adecuado.
- Se dispondrán 3 líneas de conos a 50, 80 y 120 cm asimilándose a la modalidad de Classic.
- Se considera utilizar una fila de conos pasar por todos los intervalos entre conos.



- El patinador recibirá una penalización por cada cono tirado o desplazado de su marca lo suficiente como para que se vea el círculo central.
- Los trucos y transiciones deberán ser realizados por el patinador de forma clara y precisa.
- Una figura será validada si es ejecutada de manera correcta, es decir, con velocidad media, en la línea de ochenta (80) centímetros y en un mínimo de cuatro (4) conos para los trucos de la familia otros, lineales y sentados; tres (3) vueltas para trucos de giro y cuatro (4) saltos.
- Una misma figura podrá ser validada como dos figuras si es ejecutada con patín derecho o con patín izquierdo. En figuras a dos ruedas será tenido en cuenta el cambio de rueda (punta-punta / talón talón / punta talón / etc). No obstante, no se podrá incluir más de dos variantes de una misma figura en una misma prueba.

MODALIDAD DE SPEED SLALOM

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba		• Alevín: 8,8 • Infantil: 8,3 • Juvenil: ◦ W: 7,8 ◦ M: 7,3 • Junior: ◦ W: 7,3 ◦ M: 6,8 • Senior: ◦ W: 7,3 ◦ M: 6,8 • Master: ◦ W: 8,8 ◦ M: 8,3	• Alevín: 7,8 • Infantil: 7,3 • Juvenil: ◦ W: 6,8 ◦ M: 6,3 • Junior: ◦ W: 6,3 ◦ M: 5,8 • Senior: ◦ W: 6,3 ◦ M: 5,8 • Master: ◦ W: 7,8 ◦ M: 7,3
N.º de intentos	3	2	2
Línea de conos	20 conos a 0,80 m	20 conos a 0,80 m	20 conos a 0,80 m
Posición en la caja de salida		• Patines dentro de la caja. • Solo el atrasado puede tocar la línea trasera de caja. • Los 2 patines estáticos y en el	• Patines dentro de la caja. • Solo el atrasado puede tocar la línea trasera de caja. • Los 2 patines estáticos y en el suelo antes de señal



		suelo antes de señal de salida.	de salida.
Penalización por cono	0,2 seg.	0,2 seg.	0,2 seg.
APTO	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguido en ≤ 3 intentos. - Penalizaciones ≤ 4 conos.	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguido en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones ≤ 4 conos. - Tiempo dentro del máximo (incluye penalizaciones).	- Entrada, recorrido y salida a 1 pie pasando entre todos los conos. - Conseguido en ≤ 2 intentos. - Penalizaciones ≤ 4 conos. - Tiempo dentro del máximo (incluye penalizaciones). - Salidas falsas seguidas ≤ 2.

- La línea de conos usada respetará las distancias de una línea de competición.
- La toma de tiempo se realizará con cronómetro.
- Salida:** Las señales de salida serán: "En sus marcas", "Listos". El patinador tiene que empezar su ronda dentro de cinco (5) segundos después de la señal "Listos".
- El patín delantero deberá estar íntegramente dentro de la caja de salida y ninguna parte de este, incluidas las ruedas, puede tocar ninguna de las líneas marcadas. El patín trasero puede pisar la línea trasera. Al menos, una parte de cada patín deberá estar en contacto con el suelo antes del primer movimiento que corte la fotocélula.
- Si los patinadores no cumplen estos requisitos se les señalará salida falsa.
- El tiempo empieza cuando cualquier parte del cuerpo del patinador corta la fotocélula.
- Línea de conos:** Los patinadores deben entrar a la línea de conos a un pie y mantenerse con al menos una de las ruedas en contacto con el suelo durante toda la zona de eslalon. Si un patinador cambia de pie o si el pie libre toca el suelo antes de la línea final, la pasada se considerará nula.
- Se penalizará no pasar por un intervalo, tirar un cono o desplazarlo de manera que se pueda ver el círculo central del adhesivo. Un cono desplazado que tira otro cono supone una penalización por cada uno de ellos.



- Línea final: si la línea final no se cruza en primer lugar por el pie de apoyo, la pasada se considerará nula.
- El orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.

MODALIDAD DE SALTO

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba	Por intento: 15 seg.	Por intento: 10 seg.	Por intento: 10 seg.
N.º intentos	2	2	2
Alturas para saltar	• Alevín: 30 cm • Infantil: 30 cm • Juvenil: 50 cm • Junior: 50 cm • Senior: 60 cm • Master: 30 cm	• Alevín: 40 cm • Infantil: 50 cm • Juvenil: ◦ W: 55 cm ◦ M: 60 cm • Junior: ◦ W: 60 cm ◦ M: 70 cm • Senior: ◦ W: 65 cm ◦ M: 85 cm • Master: ◦ W: 50 cm ◦ M: 60 cm	• Alevín: 60 cm • Infantil: 70 cm • Juvenil: ◦ W: 75 cm ◦ M: 80 cm • Junior: ◦ W: 80 cm ◦ M: 90 cm • Senior: ◦ W: 85 cm ◦ M: 105 cm • Master: ◦ W: 70 cm ◦ M: 80 cm
APTO	Salto validado •Tiempo dentro del máximo. •Conseguido en ≤ 2 intentos.	Salto validado •Tiempo dentro del máximo. •Conseguido en ≤ 2 intentos.	Salto validado •Tiempo dentro del máximo. •Conseguido en ≤ 2 intentos.

Salto validado:

- Se considerará salto nulo si un competidor no pasa la barra, la tira o pasa por debajo. También si en la zona de validación toca el suelo con alguna parte del cuerpo que no sea el patín.
- Se considerará salto nulo si el competidor no inicia el salto cruzando la línea de inicio.
- El orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.



MODALIDAD DE DERRAPES

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba	Por intento: 20 seg.	Por intento: 15 seg.	Por intento: 15 seg.
Intentos totales para validar todos los derrapes	4	4	5
Derrapes a validar	2	2	3
Familias de derrapes a utilizar	Elegir entre: 1, 2 y 4. Nivel de derrape: E	Elegir entre 1, 2, 3 y 4 Deben tocarse al menos 2 familias • Alevín: nivel de derrape E • Infantil: nivel de derrape E • Juvenil: nivel de derrape E y al menos 1 derrape 5R • Junior: nivel de derrape E y al menos 1 derrape en D • Senior: nivel de derrape E y al menos 2 derrapes en D • Master: nivel de derrape E	Elegir entre 1, 2, 3 y 4 Deben tocarse al menos 2 familias • Alevín: 1 derrape 5R • Infantil: 2 derrapes 5R • Juvenil: 1 derrape en D • Junior: 2 derrapes en D • Senior: 3 derrapes en D • Máster: 2 derrapes 5R
APTO	Derrape validado. Tiempo dentro del máximo. Hechos en ≤ 4 intentos.	Derrape validado. Tiempo dentro del máximo. Hechos en ≤ 4 intentos.	Derrape validado. Tiempo dentro del máximo. Hechos en ≤ 5 intentos.

- La longitud mínima de un derrape para ser validado deberá ser de dos (2) metros.
- Únicamente se van a tener en cuenta aquellas figuras realizadas dentro del área de ejecución.
- En el caso de caída, el derrape se considerará nulo.



- Si cualquier parte del patinador o del patín a excepción de las ruedas tocan el suelo, el derrape será considerado nulo.
- Dentro del área de ejecución, los patinadores podrán realizar un único intento de derrape.
- Los derapes a ejecutar serán los señalados en la matriz de derrapes RFEP vigente.

MODALIDAD DE ROLLER CROSS

	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
Tiempo de la prueba	Por intento: 50 seg.	- Alevín, Infantil y Master: 35 seg - Juvenil, Junior y Senior: 30 seg	- Alevín, Infantil y Master: 25 seg - Juvenil, Junior y Senior: 23 seg
Nº intentos	2	2	2
Alturas a saltar	- Salto altura: 20 cm - Agachado: 80 cm - Salto longitudinal: 50 cm	- Salto altura: 30 cm - Agachado: 80 cm - Salto longitudinal: 75 cm	- Salto altura: 35 cm - Agachado: 80 cm - Salto longitudinal: 100 cm
APTO	Tiempo dentro del máximo. Conseguido en ≤ 2 intentos.	Tiempo dentro del máximo. Conseguido en ≤ 2 intentos	Tiempo dentro del máximo. Conseguido en ≤ 2 intentos

Prueba validada:

Salida correcta: el patinador se colocará en su lugar de salida. Antes de la señal de salida ninguna parte de los patines deberá tocar o sobrepasar la línea de salida.

Recorrido:

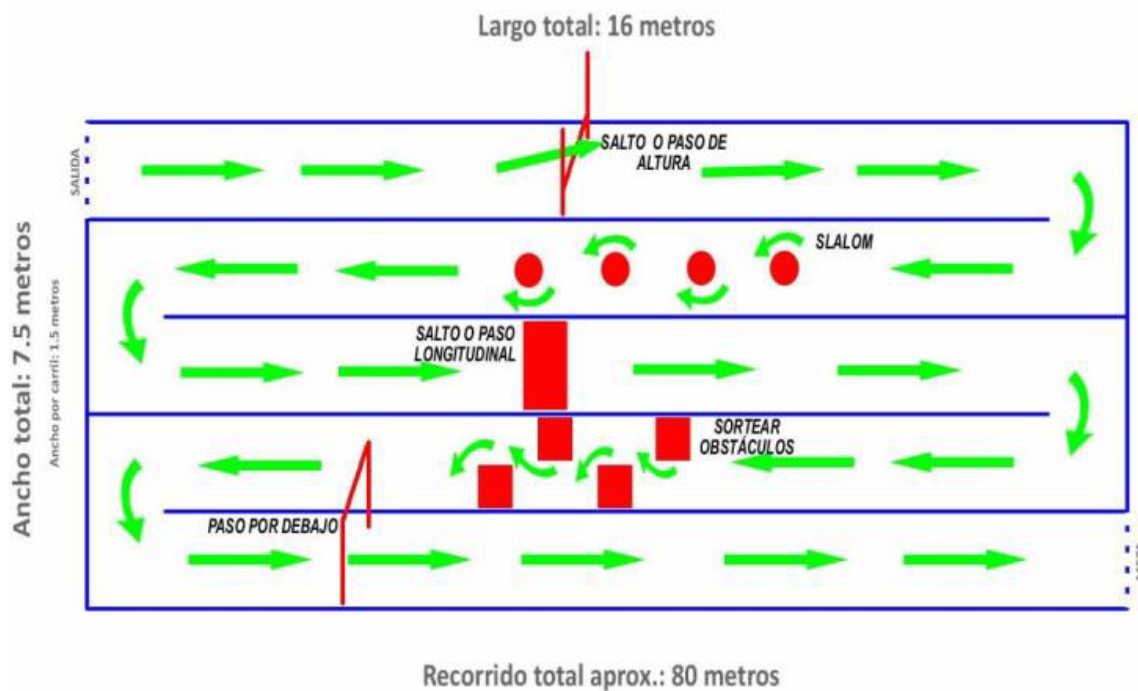
- El patinador se mantendrá durante toda la carrera en el recorrido marcado. Se considerará que el patinador permanece en el recorrido marcado siempre y cuando no toque el suelo fuera de la zona que esté recorriendo y siga con los dos patines dentro de la misma.
- El salto correcto supondrá la suspensión simultánea de los dos patines en algún momento del mismo. Deberá tratar de saltarse el obstáculo en todo caso.
- El patinador elige como esquivar los obstáculos, sin desplazarlos intencionadamente a criterio de los jueces.

Llegada: el patinador cruzará la línea de meta con al menos un patín en el suelo.



El circuito y el orden de los intentos será decidido por los jueces en cada convocatoria.

EJEMPLO DEL CIRCUITO



ANEXO 1

Alevín	Classic Slalom, Classic Slalom Parejas, Battle Slalom				
	Otros	Sentados	Salto	Lineales	Giros
Básico	Nelson gusano	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas	Tip tap	Paralelo / Fish	Sun / Mabrouk
	Nelson cruzado			gusano	Mexicana
	Doble crazy / Mega / Nelsón atrás			Cruzado / Fish atrás	Italiana
	Crazy - Nelson cruzado atrás			Cruzado atrás / gusano atrás	
Intermedio	X	Fish sentado	Tip tap cruzado	1 pie atrás	Compás
	Crazy leg	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas		gusano 2 ruedas	Volte



		atrás			
	Ocho	Fish sentado atrás			Gran volte
Avanzado En el nivel avanzado se incluyen todos los trucos que se encuentren en la matriz vigente de la RFEP en un nivel igual o superior al truco aquí mencionado.	Aguila	Enanito 2 ruedas	Crab	Cruzado 2 ruedas	Total Cross

Infantil	Classic Slalom, Classic Slalom Parejas, Battle Slalom				
	Otros	Sentados	Salto	Lineales	Giros
Básico	Nelson gusano	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas	Tip tap	Paralelo / Fish	Sun / Mabrouk
	Nelson cruzado			gusano	Mexicana
	Doble crazy / Mega /Nelsón atrás			Cruzado / Fish atrás	Italiana
	Crazy - Nelson cruzado atrás			Cruzado atrás / gusano atrás	
Intermedio	X	Fish sentado	Tip tap cruzado	1 pie atrás	Compás
	Crazy leg	Enanito/ Pensador / Moto 5 ruedas atrás	Crab	gusano 2 ruedas	Volte
	Ocho	Fish sentado atrás	X jump	Cruzado 2 ruedas	Gran volte
	Aguila	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas adelante	X jump special	gusano atrás 2 ruedas	Total Cross
	Aguila cruzado	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas atrás		Cruzado atrás 2 ruedas	Day & Night / Fish Leg



	Antiaguila			Toss - Tres	Fan volte / Day & Night atrás / Fish Leg atrás
	Brush				Compás cruzado
	Brush atrás				Sacacorchos
Avanzado En el nivel avanzado se incluyen todos los trucos que se encuentren en la matriz vigente de la RFEP en un nivel igual o superior al truco aquí mencionado.	Special	Cafetera	Viper frontside	Day & Night (2+2) / Fish Leg (2+2) / Rekil	Vuelta rusa

Juvenil	Classic Slalom, Classic Slalom Parejas, Battle Slalom				
	Otros	Sentados	Saltos	Lineales	Giros
Básico	Nelson gusano	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas	Tip tap	Paralelo / Fish	Sun / Mabrouk
	Nelson cruzado			gusano	Mexicana
	Doble crazy / Mega / Nelsón atrás			Cruzado / Fish atrás	Italiana
	Crazy - Nelson cruzado atrás			Cruzado atrás / gusano atrás	
Intermedio	X	Fish sentado	Tip tap cruzado	1 pie atrás	Compás
	Crazy leg	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas atrás	Crab	gusano 2 ruedas	Volte
	Ocho	Fish sentado atrás	X jump	Cruzado 2 ruedas	Gran volte
	Aguila	Enanito / Pensador / Moto 2 ruedas adelante	X jump special	gusano atrás 2 ruedas	Total Cross
	Aguila cruzado	Enanito / Pensador / Moto 2 ruedas	Viper frontside	Cruzado atrás 2 ruedas	Day & Night / Fish Leg



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º

28018 Madrid

Tel.: 914 780 155

www.fmp.es

patmadrid@fmp.es

admonfreestyle.fmp@fmp.es

		atrás			
	Antiaguila	Cafetera		Toss - Tres	Fan volte / Day & Night atrás / Fish Leg atrás
	Brush	Tetera		Day & Night (2+2) / Fish Leg (2+2) / Rekil	Compás cruzado
	Brush atrás	Cobra sentada		No Wiper frontside interno / externo (flat)	Sacacorchos
	X special			No Wiper backside interno / externo (flat)	Vueltas rusas
	Aguila Z				Compás cruzado 2 ruedas
	Aguila 2 ruedas				
	Antiaguila 2 ruedas				
Avanzado					
En el nivel avanzado se incluyen todos los trucos que se encuentren en la matriz vigente de la RFEP en un nivel igual o superior al truco aquí mencionado.	Cobra frente	Christie flat	Viper backside	Wheeling adelante	Coreanas

Junior	Classic Slalom, Classic Slalom Parejas, Battle Slalom				
	Otros	Sentados	Saltos	Lineales	Giros
Básico	Nelson gusano	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas	Tip tap	Paralelo / Fish	Sun / Mabrouk
	Nelson cruzado			gusano	Mexicana
	Doble crazy / Mega / Nelsón atrás			Cruzado / Fish atrás	Italiana



	Crazy - Nelson cruzado atrás			Cruzado atrás / gusano atrás	
Intermedio	X	Fish sentado	Tip tap cruzado	1 pie atrás	Compás
	Crazy leg	Enanito/ Pensador / Moto 5 ruedas atrás	Crab	gusano 2 ruedas	Volte
	Ocho	Fish sentado atrás	X jump	Cruzado 2 ruedas	Gran volte
	Aguila	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas adelante	X jump special	gusano atrás 2 ruedas	Total Cross
	Aguila cruzado	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas atrás	Viper frontside	Cruzado atrás 2 ruedas	Day & Night / Fish Leg
	Antiaguila	Cafetera		Toss - Tres	Fan volte / Day & Night atrás / Fish Leg atrás
	Brush	Tetera		Day & Night (2+2) / Fish Leg (2+2) / Rekil	Compás cruzado
	Brush atrás	Cobra sentada		No Wiper frontside interno / externo (flat)	Sacacorchos
	X special	Christie		No Wiper backside interno / externo (flat)	Vueltas rusas
	Aguila Z	Cafetera atrás		Wheeling adelante	Compás cruzado 2 ruedas
	Aguila 2 ruedas	Tetera atrás			Coreana
	Antiaguila 2 ruedas	Cobra sentada atrás			Compás cruzado 2 ruedas atrás
	Cobra frente	Christie atrás			Swan
	Cobra atrás				
Avanzado En el nivel	Butterfly / Aguila coreana	Corvo	Viper backside	Wheeling atrás	Scargot



avanzado se incluyen todos los trucos que se encuentren en la matriz vigente de la RFEP en un nivel igual o superior al truco aquí mencionado.					
--	--	--	--	--	--

Senior	Classic Slalom, Classic Slalom Parejas, Battle Slalom				
	Otros	Sentados	Salto	Lineales	Giros
Básico	Nelson gusano	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas	Tip tap	Paralelo / Fish	Sun / Mabrouk
	Nelson cruzado			gusano	Mexicana
	Doble crazy / Mega / Nelsón atrás			Cruzado / Fish atrás	Italiana
	Crazy - Nelson cruzado atrás			Cruzado atrás / gusano atrás	
Intermedio	X	Fish sentado	Tip tap cruzado	1 pie atrás	Compás
	Crazy leg	Enanito/ Pensador / Moto 5 ruedas atrás	Crab	gusano 2 ruedas	Volte
	Ocho	Fish sentado atrás	X jump	Cruzado 2 ruedas	Gran volte
	Aguila	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas adelante	X jump special	gusano atrás 2 ruedas	Total Cross
	Aguila cruzado	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas atrás		Cruzado atrás 2 ruedas	Day & Night / Fish Leg
	Antiaguila	Cafetera		Toss - Tres	Fan volte / Day & Night atrás / Fish Leg atrás
	Brush	Tetera		Day & Night (2+2) / Fish Leg (2+2) / Rekil	Compás cruzado



	Brush atrás	Cobra sentada		No Wiper frontside interno / externo (flat)	Sacacorchos
	X special	Christie		No Wiper backside interno / externo (flat)	Vueltas rusas
	Aguila Z	Cafetera atrás		Wheeling adelante	Compás cruzado 2 ruedas
	Aguila 2 ruedas	Tetera atrás		Wheeling atrás	Coreana
	Antiaguila 2 ruedas	Cobra sentada atrás			Compás cruzado 2 ruedas atrás
		Christie atrás			Swan
					Scargot
					Day & Night / Fish Leg 1 rueda
Avanzado En el nivel avanzado se incluyen todos los trucos que se encuentren en la matriz vigente de la RFEP en un nivel igual o superior al truco aquí mencionado.	Cobra frente	Corvo	Viper frontside	Transición wheeling adelante atrás	Seven / Chicken

Master	Classic Slalom, Classic Slalom Parejas, Battle Slalom				
	Otros	Sentados	Salto	Lineales	Giros
Básico	Nelson gusano	Enanito / Pensador / Moto 5 ruedas	Tip tap	Paralelo / Fish	Sun / Mabrouk
	Nelson cruzado			gusano	Mexicana
	Doble crazy / Mega /Nelson atrás			Cruzado / Fish atrás	Italiana
	Crazy - Nelson cruzado atrás			Cruzado atrás / gusano atrás	



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º

28018 Madrid

Tel.: 914 780 155

www.fmp.es

patmadrid@fmp.es

admonfreestyle.fmp@fmp.es

Intermedio	X	Fish sentado	Tip tap cruzado	1 pie atrás	Compás
	Crazy leg	Enanito/ Pensador / Moto 5 ruedas atrás	Crab	gusano 2 ruedas	Volte
	Ocho	Fish sentado atrás		Cruzado 2 ruedas	Gran volte
	Aguila	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas adelante		gusano atrás 2 ruedas	Total Cross
	Aguila cruzado	Enanito/ Pensador / Moto 2 ruedas atrás		Cruzado atrás 2 ruedas	Day & Night / Fish Leg
	Antiaguila			Toss - Tres	Fan volte / Day & Night atrás / Fish Leg atrás
	Brush				Compás cruzado
	Brush atrás				Sacacorchos
Avanzado					
En el nivel avanzado se incluyen todos los trucos que se encuentren en la matriz vigente de la RFEP en un nivel igual o superior al truco aquí mencionado.	Special	Cafetera	X	Day & Night (2+2) / Fish Leg (2+2) / Rekil	Vuelta rusa



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

Federación Madrileña de Patinaje - Comité de Inline Freestyle